

## **Capacidad creativa a partir del reconocimiento del arte y la cultura ancestral**

Trabajo de grado presentado para obtener el título de especialista en  
Pedagogía de la Lúdica,  
Fundación Universitaria Los Libertadores

Iveth Adriana Cuesta Copete & Hernán Gilberto Yépez Muñoz

Cali, Junio 2016.

Copyright © 2016 Iveth Adriana Cuesta Copete y Hernán Gilberto Yépez Muñoz.

Todos los derechos reservados.

## **Dedicatoria**

Dedicamos este trabajo a los distintos chamanes del Putumayo que se desplazan lejos de su territorio para hacer partícipes a diferentes personas de las tomas de yagé, como también a los niños integrantes del proyecto Murga Chamánica quienes hace diez años participan en eventos culturales.

Quien no Sueña Despierto...tiene dormido el espíritu!!

## Contenido

Capitulo 1. El problema .....	10
Capítulo 2. La base de una idea .....	15
Capítulo 3. Recorrido metodológico .....	27
Capitulo 4. El picaflor .....	33
Capitulo 5 . Conclusiones y recomendaciones.....	45
Lista de referencias.....	49
Anexos.....	52

## Lista de tablas

Tabla 1. Cronograma De Actividades.....	35
---	----

## Lista de figuras

Figura 1. Formas y descripción de las formas.....	39
---	----

### **Lista de imágenes**

Imagen 1. I.E. Técnico Industrial Luz Haydee Guerrero Molina .....	15
Imagen 2. Caricatura El picaflor.....	32
Imagen 3. Juntos hacemos música.....	36
Imagen 4. Diseño de tejido indígena.....	40
Imagen 5. Paso a paso elaboración del picaflor.....	42

## RESUMEN

El presente trabajo “la lúdica, arte y la cultura describiendo el color ancestral” es una propuesta lúdica para motivar la participación de los estudiantes del grado sexto de la I.E.T.I Luz Haydee Guerrero Molina de la ciudad de Cali como requisito para obtener el grado de especialista en lúdicas.

El proyecto es el resultado de un proceso investigativo donde se pretende conocer las necesidades y dificultades existentes en la clase de educación artística con el fin de proponer una nueva metodología que motive a los estudiantes a conocer una parte ancestral específicamente el manejo del color en el tejido.

La búsqueda de soluciones y alternativas para brindarle al estudiante una mejor educación en nuestro caso en la asignatura de artística, nos lleva a proponer métodos y herramientas novedosas que ofrecen nuestros tiempos, como son las tecnologías, que hoy en día han despertado el interés de todos, debido a la utilidad, beneficios y facilidades que nos brinda, convirtiendo la pedagogía en un campo más agradable, divertido y muy didácticos tanto para docentes como estudiantes de todos los grados. El proyecto comprende cuatro capítulos los cuales constituyen todo el cuerpo del trabajo.

Palabras claves: ancestral, arte, artística, creatividad, color, cultura, lúdica, identidad, mándalas música.



## **ABSTRACT**

This work "playful, art and culture describing the ancestral color" is a playful proposal to encourage participation of students in the sixth grade of IETI Luz Haydee Guerrero Molina city of Cali as a requirement for the degree of specialist in play.

The project is the result of a research process which aims to meet the needs and difficulties in the kind of art education in order to propose a new methodology that encourages students to know specifically an ancestral part handling color in the fabric .

The search for solutions and alternatives to give the students a better education in our case in the course of artistic, leads us to propose innovative methods and tools that provide our times, as are the technologies that today have aroused the interest of all because of the usefulness, benefits and facilities offered by us, pedagogy becoming a more pleasant, fun and very educational for both teachers and students of all grades field.

The project comprises four chapters which constitute the whole body of work.

Keywords: ancient, art, artistic, creative, color, culture, leisure, identity, mandalas music

## **Capítulo 1**

### **El problema**

La artística se ha convertido en un ejercicio normal dentro de la vida escolar, donde simplemente son orientados a desarrollar actividades que les permita aprender ciertas técnicas, desconociendo o dejando a un lado nuestra propia identidad cultural. El imaginario colectivo de la escuela en cuanto a la Educación Artística es que es un área de relleno, no se mira como una materia con peso relevante capaz de generar cambios significativos en las personas.

Los años preescolares son la edad de oro de la creatividad artística, en estos años los colores vivos llaman mucho la atención se pueden mirar la cantidad de juguetes sobre todo y adornos para niños donde hay gran cantidad de motivos hasta con colores fluorescentes, allí el problema es cuando el docente de preescolar no está bien preparado por que dibujara o enseñara arte con simples actividades que no proporcionan el interés necesario al muchacho y muchas veces cuando el alumno crece y cumple cincuenta años seguirá dibujando y creando arte como le enseñaron en preescolar.

A esta edad con los de primaria los profesores aun enseñamos los cuentos que aprendimos de otros autores que se desarrollan en escenarios distintos a los propios de nuestras regiones, existe admiración por el extranjero, más que por nuestras propias riquezas mitos y vivencias, somos una región llena de riquezas y valores en muchos

sentidos, pero la caperucita roja es más importante que conocer al colibrí sanador quinde o picaflor, aun lo más triste de esto es que son los extranjeros quienes ahorran mucho dinero para después venir a Colombia a maravillarse con las leyendas y costumbres.

Muchas veces hemos podido comprobar que existe una barrera inmensa hacia el aprendizaje del arte en cuanto a la música, diseños de figuras simbólicas, armonías de colores, aun en la gastronomía y métodos curativos en forma física y espiritual, debido al desconocimiento total y la comparación con ritos de magia, brujería o satanismo y la problemática se mira también con los mismos docentes y directivos, que prohíbe terminantemente cantar algunas canciones, pedir colores, hacer estrella, mándalas, atrapa sueños ni tampoco ejercicios de meditación o relajación por medio de la música, los padres de familia con creencias fanáticas hacia determinada religión confunde lo hermoso del conocimiento de nuestras comunidades étnicas con cosas maléficas y así es muy difícil para el docente que pretende hacer este tipo de talleres desarrollar su trabajo.

En la música casi nadie entiende que son los Icaros, que son sonidos sin ningún orden específico que se convierten en cantos emitidos por el chamán para comunicarse con lo que para él es Dios o EL Gran Espíritu y lograr la conexión entre lo terrenal y lo divino, al escuchar esos sonidos que en otros lados serian llamados mantras, las personas disfrutaban muchas veces de la música en estado de ebriedad, pero desconoce el poder de la música cuando está en un ritual de yagé .desconoce por

completo el saber que puede viajar internamente o ver las notas musicales o sentir su vibración en todo su cuerpo y espíritu.

Las armonías de colores que no son otra cosa que las frecuencias de tipo electromagnético en forma de degradación en figuras geométricas, también son poco aceptadas ya que el hombre aparentemente civilizado cree que lucirlas en adornos o en ropa sería muy extravagante o no muy bonito pero si nos fijamos bien en la naturaleza, esos colores que irradian son muy adecuados para animales y plantas. Muchos de los colores que utilizan las comunidades indígenas se fabrican de animales, minerales y plantas por medio de un proceso, mientras que en las ciudades los encontramos en frasquitos en los almacenes.

Aparte de lo anterior también podríamos hablar sobre el arte de sanación, una de sus formas es la utilización de plantas consideradas sagradas como el yagé el yopo el curare etc. por medio de los cuales se pueden mirar colores en el plano astral tal como trata de plasmarlo en sus obras Carlos Jacanamijoy nacido en 1964, maestro en Artes Plásticas por la Universidad Nacional de Colombia y filósofo por la Universidad de La Salle chaman del Putumayo, donde la luz en sus oleos es muy interesante y la armonía de colores no se compara con ninguna otra pintura. Otra técnica de curación está en que un chamán indio para curar o sanar limpia el aura con plumas de un animal poderoso como guacamaya, cóndor, águila, colibrí, loro, pero cuando una persona de ciudad mira esto simplemente se asusta porque prefiere sanar mejor con una pasta que sale de un sobre aunque no sepa que compuestos químicos tenga. En el

conocimiento ancestral el colibrí es considerado el animal más frágil físicamente, pero el más poderoso sanador en lo espiritual por su batir de alas.

Pero volviendo a la escuela vemos que pasados los años ya en el bachillerato parece que existe una actitud apática en los jóvenes y adolescentes, manifestadas en la falta de participación en estas actividades, en el grado sexto casi la totalidad del alumnado gusta de las actividades artísticas pero su interés va disminuyendo a medida que pasan los grados.

Creemos que esto se debe a muchos factores a parte de los que ya hemos nombrado, también existe una falta de preparación adecuada de los docentes que no son capaces de diseñar estrategias metodológicas basadas en la lúdica lo suficientemente interesantes para motivar al estudiante, un ejemplo de temática podría ser el investigar por qué en la naturaleza el animal más colorido es el macho? Y la hembra es más opaca como en el caso de las aves?, como es que surgen esos colores iridiscentes que parecen metálicos?Cuál es el significado de este animal para los humanos? Pues el alumno de esta época esta simplemente siendo instruido para repetir lo que tiene que ver con el círculo cromático y pintaría la cola de un gallo de verde azul y unas manchitas negras, porque en su carta o guía de colores solo existen los colores planos pero si analizamos bien todos los colores hacen parte de todos los colores y la degradación esta en todos ellos como un tejido y es de la naturaleza misma de donde se sacan las armonías de color de sus degradaciones presentes en animales, plantas y minerales.

En este orden de ideas cuando hablamos de tejidos muchas veces el alumno no ha podido comprender que el tejido, como creación humana responde a un sentimiento, a una razón espiritual y a una necesidad básica de supervivencia, los objetos tejidos sirven para obtener el alimento mediante una red o una nasa, para vestir se tejen mantas, ancuas y ruanas, para almacenar y transportar se utilizan cestos y mochilas, para descansar se tejen hamacas o chinchorros, para protegerse, soñar y compartir con los demás se construye la maloca.

Teniendo en cuenta lo anterior entonces surge la siguiente pregunta: **¿Cómo potenciar la capacidad creativa en los muchachos del grado 6- 1° de la institución Educativa Luz Haydee Guerrero Molina?**

Del anterior interrogante surgen unos objetivos en respuesta y que orientan el proceso a seguir, por ello como objetivo general se busca *Implementar estrategias didácticas y artísticas ancestrales en la potenciación de la capacidad creativa de los estudiantes del grado 6 -1 de la Institución Educativa técnica Industrial Luz Haydee Guerrero Molina.*

En complemento se plantean unos objetivos específicos que conjunto coadyuvan en el cumplimiento del derrotero principal, por ello se pretende *Conocer Sobre la teoría y manejo del color desde la perspectiva indígena*, igualmente, *Propiciar experiencias lúdicas orientadas hacia el fortalecimiento de la creatividad y la imaginación* por ultimo *Promover espacios lúdicos de participación y creación colectiva en el aula.*

## Capítulo 2.

### La base de una idea

Para fines de esta investigación hemos tomado la Institución Educativa Técnica Industrial Luz Haydee Guerrero de carácter oficial ubicada en la comuna 13 en el barrio Los Robles del municipio de Santiago de Cali.

Imagen 1. Institución Educativa Técnico Industrial Luz Haydee Guerrero Molina



Fuente: Hernán Yépez

A continuación se referencian algunos documentos que sirven de apoyo conceptual y metodológico para realizar este trabajo.

**Como antecedentes** encontramos en la Fundación Universitaria Los libertadores en la facultad de educación la tesis elaborada por Avilés. y Díaz, M. publicada en el 2015 y titulada: **Implementación de estrategias lúdicas en la intervención del bajo rendimiento académico del grado 7°- 1 de la Institución Educativa Policarpa Salavarrieta del municipio de Montería Córdoba** En este proyecto se presenta una serie de actividades encaminadas a fortalecer las habilidades que conlleven al fortalecimiento del mejoramiento académico en los estudiantes del grado 7°- 1 de la Institución Educativa Policarpa Salavarrieta, en el estudiantes, docentes y padres de familia participan activamente de todos los talleres y orientaciones

Otro trabajo muy interesante que encontramos en nuestra indagación de la misma universidad mencionada anteriormente y presentado por Mojica, V. y Rodríguez, A publicado también en el 2015 en la facultad de Ciencias de la Educación es: **La pintura como facilitadora pedagógica para el desarrollo de la autonomía en niños de pre-jardín en el colegio Fundación Instituto Tecnológico del sur.** La autoras plantean que La pintura es un facilitador del arte que permite el desarrollo autónomo de los niños, en donde untar sus manos con temperas, trabar diferentes técnicas en todos sus trabajos artísticos desarrollan su proceso de forma integral y le permite expresarse tomando sus primeras decisiones de forma independiente, en donde los niños pueden expresar todo su mundo interior desarrollar libremente su sensibilidad, sus emociones y pensamientos. Se abre una ventana al aprendizaje significativo, al querer aprender cosas nuevas de una manera divertida y llena de color



por que la pintura les permite a los niños potenciar sus capacidades intelectuales, ampliar su vocabulario y su forma de comunicación. Con la pintura se puede conocer cómo piensan, como siente, o cómo ve un niño el mundo, se constituye un proceso complejo, en el cual el niño reúne diversos elementos a partir de su experiencia en el cual selecciona, interpreta, expresa y disfruta de forma única y personal.

Seguimos buscando referentes y decidimos mencionar otra tesis de la Fundación Universitaria Los Libertadores de la facultad de Ciencias de la Educación elaborado por Díaz, N, Sandoval. J y Rodríguez, C. **Los mándalas como herramienta para fortalecer la atención en la asignatura de matemáticas en los niños de primero del colegio de Venecia sede b jornada de la tarde en Bogotá** publicada en el 2015 y quienes manifiestan Los mándalas son representaciones simbólicas, rituales y espirituales que representan sanación, unidad e integridad. Este proyecto de intervención tiene como objetivo principal la implementación de los mándalas como solución a los numerosos casos de falta de atención durante la clase de matemáticas y en general en todos los proceso de aprendizaje de los estudiantes. El proyecto permitió explorar con los estudiantes habilidades artísticas y la creatividad durante la elaboración de los mándalas. Luego de hacer los primeros mándalas con colores y de diversas temáticas como amor, compañerismo, solidaridad, ciudad, animales, plantas, geometría. Siguiendo instrucciones de coloreado guiadas por el docente, se permitió a los niños que completaran los mándalas según sus propios criterios diferentes colores del centro hacia el borde o viceversa.

A si como también encontramos el documento titulado Saberes ancestrales y prácticas de formación cofanes: el conocimiento como recuerdo del olvido en el cual se hace una reflexión de los rituales ancestrales alrededor del yagé desde el punto de vista político, cultural y estético.

Para dar inicio a esta disertación es muy importante que analicemos lo visto a lo largo de esta especialización pero sobre todo las enseñanzas y prácticas que tuvimos con los distintos tutores; por eso resaltamos la lúdica en todos los aspectos del ser humano la cual representa diversión distensión interacción entre otros, es decir la lúdica representa libertad y el fundamento para satisfacer nuestras necesidades por eso el héroe cubano Martí dijo en su artículo ***Un juego nuevo y otros viejos***: “Los pueblos lo mismo que los niños, necesitan de tiempo en tiempo algo así como correr mucho, reírse mucho y dar gritos y saltos. Es que en la vida no se puede hacer todo lo que se quiere, y lo que se va quedando si hacer sale así, de tiempo en tiempo como la locura”.

Teniendo en cuenta lo anterior y recordando nuestras vivencias lúdicas como estudiantes con múltiples ejercicios lúdicos prácticos y teóricos percibiendo por nosotros mismos diversos estados energéticos que tienen que ver con la dimensión lúdica del ser humano donde se estimulan nuestros sentidos generando en nosotros en ese momento:

Conciencia de sí mismo, libertad en el movimiento, apreciación del texto, ver, oír, escuchar, palpar gozar entre otros.

Una vez vivenciada esta experiencia en la especialización acompañados por los distintos tutores en cada uno de los módulos o cursos conviene hacer unas aclaraciones epistémicas referente al tema:

La lúdica etimológicamente proviene del francés; *ludique*, *ludicer* que hace referencia al juego; del latín *ludus*, que es aplicable al acto lúdico como tal y en español se emplea el término lúdico o ludica para referirnos al acto libre y voluntario.

Etimológicamente la lúdica, viene del francés: *ludique*, *ludicer*, *ludicrus*, que hace referencia al juego; del latín: **ludus**, que lo aplica al acto **lúdico**; en castellano se emplea el término **lúdico o lúdica** para designar el acto libre y voluntario, que tiene el ser humano de tener o adquirir una postura trascendente frente a la vida cotidiana en sociedad.

El colombiano, Jiménez 2003 define la lúdica como “una experiencia de tipo cultural, dimensión transversal que atraviesa toda la vida, es un proceso inherente al desarrollo en toda dimensión psíquica, social, cultural y biológica, ligada a la cotidianidad en especial a la búsqueda del sentido de la vida y la creatividad humana. Por otra parte otro autor colombiano el señor Carlos Bolívar Bonilla 1998 expresa que la lúdica es una necesidad del ser humano de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias, reír, gritar, llorar, gozar; emociones estas orientadas hacia la entretención, diversión, el esparcimiento; la lúdica posee una ilimitada cantidad de formas y medios de los cuales el juego es tan solo uno de ellos. Un pensamiento de

mucha relevancia de este autor, dice:" Al parecer todo juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego" y la lúdica no se reduce o se agota en el juego, va más allá.

De todo lo anterior parte nuestro propósito de ver la lúdica desde otros ámbitos del ser humano después de muchas discusiones planteando otros elementos o categorías.

*La lúdica como instrumento para la enseñanza: **En este ámbito podemos agrupar todos los criterios y posturas que ven en la lúdica una posibilidad didáctica y pedagógica para los procesos de enseñanza y aprendizaje en la escuela.***

**Principios didácticos:** Nos permite seleccionar los medios utilizados en el proceso de enseñanza (asignar tareas y evaluar aprendizajes así como la planeación de cualquier unidad de aprendizaje Stocker, K. (1984).

**Carácter científico:** Toda enseñanza debe tener un carácter científico apoyado en la realidad. Permitiendo en este aspecto que los estudiantes se apoyen en el uso de la tecnología para averiguar conceptos definiciones teorías que le permitan ampliar o enriquecer sus conocimientos.

**Sistematización:** Se refiere a la sistematización en el alumno, a partir de los contenidos curriculares este aspecto se deben aportar conocimientos debidamente

planeados y estructurados por el profesor para que el estudiante los integre como partes de un todo. Desde este punto de vista Scocker, se refiere a la planeación y actividades académicas que día a día los docentes hacemos en pro del desarrollo de competencias y habilidades de los educandos y diseñar las actividades que les permitan alcanzar los logros planteados para cada periodo. Al seguir averiguando al respecto este mismo autor más adelante no introduce otros dos elementos el primero es la relación entre la teoría y la práctica y el segundo la relación entre lo concreto y lo abstracto. El primero hace relación a los contenidos curriculares que se deben transmitir a los estudiantes, pero para que se logre la asimilación el docente estructura actividades prácticas y recreativas el otro elemento o el cuarto tiene relación entre lo concreto y lo abstracto: Para este principio los alumnos pueden llegar hacer abstracciones mediante la observación directa o indirecta de la realidad, a partir de la explicación magistral del docente, por medio de procedimientos que incluyan las explicaciones del docente, la observación del alumno y preguntas en la interacción o la retroalimentación.

Así como los estudiantes tienen libertad en su proceder lo que les gusta y lo que les disgusta también son autónomos y tienen Independencia cognitiva: Para este principio los alumnos pueden llegar hacer abstracciones mediante la observación directa o indirecta de la realidad, a partir de la explicación magistral del docente, por medio de procedimientos que incluyan las explicaciones del docente, la observación del alumno y preguntas en la interacción o la retroalimentación. Otro elemento que no debemos olvidar en nuestra labor docente y que no deja de ser menos importantes que

todos los demás es la Compresión o asequibilidad: La enseñanza debe ser comprensible y posible de acuerdo con las características individuales del alumno.

Nuestros estudiantes deben pasar de lo individual a lo grupal: El proceso educativo debe conjuntar los intereses del grupo y los de cada uno de sus miembros, con la finalidad de lograr los objetivos propuestos y las tareas de enseñanza.

**Solidez de los conocimientos:** Consiste en el trabajo sistemático y consciente durante el proceso de enseñanza, en contra del olvido. Lo ideal es que el docente tenga preparación pedagógica para hacer una buena selección de los métodos y medios de enseñanza adecuados, que permitan la correcta dirección de la actividad cognitiva del alumno hasta la asimilación y consolidación de los conocimientos.

Ya hablamos de la lúdica como eje fundamental en este proyecto dentro de nuestro marco teórico pero al hablar solo de la lúdica nos estamos quedando corto y tenemos que mencionar un elemento que brilla en todo momento aquí y es la creatividad y que anteriormente habíamos hablado de ella pero que es importante que recordemos.

La creatividad es la capacidad de generar nuevas ideas o conceptos, o de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales. La creatividad es sinónimo del "pensamiento original", la "imaginación constructiva", el "pensamiento divergente" o el "pensamiento creativo".

La creatividad es una habilidad típica de la cognición humana, presente también hasta cierto punto en algunos primates superiores, y ausente en la computación algorítmica “La creatividad es un acto que produce sorpresas al sujeto, en el sentido de que no lo reconoce como producción anterior”. Bruner 1963.

El proceso de creatividad consistirá en encontrar aquellos métodos u objetos más satisfactorios para realizar aquellas tareas que permitan la concreción de maneras o cosas nuevas y distintas, siendo el ingenio la principal fuente de inspiración. Es decir, la creatividad hurga en procedimientos y herramientas para llevar a cabo tareas de forma alternativa y positiva.

Después de todo lo anterior nosotros creemos que la creatividad es una condición del hombre para alcanzar el progreso de la sociedad y obtener de una u otra forma reconocimiento.

Los dos factores mencionados anteriormente no son menos relevantes que el color y al respecto Newton dice es una sensación que se produce como respuesta a una estimulación nerviosa del ojo. Esta estimulación es causada por los rayos de luz por las longitudes de onda que lo compone.

Existen otros elementos que no podemos dejar de mencionar y que están directamente relacionado en este trabajo y podríamos decir que nos identifica como sociedad, como individuos entre otras cosas y si hablamos del color, de la lúdica de la

creatividad no podemos dejar de lado la cultura ya que según Tyler (1871) es aquel todo complejo que incluye el conocimiento, las creencias. El arte, la moral, el derecho y las costumbres u otros hábitos y capacidades adquiridos por el hombre en cuanto medio de la sociedad.

Si hablamos de sociedad de cultura y color entre otras cosas es indudable que hablemos de identidad y al respecto en 1942 Heimann afirma que la identidad son las capacidades, talentos, deseos, impulsos, fantasía, emociones y capacidades que posee el individuo, todas estas formaciones psíquicas posibilitan que el sujeto se sienta como integrado y a la vez que existe algo propio y único de él.

Por otro lado integrado a todo lo anterior y aunque no hace parte de nuestra cultura debemos hablar de los mándalas ya que en nuestro trabajo serán de gran ayuda definiéndolos como representaciones simbólicas espirituales y rituales del macrocosmos y el microcosmos, utilizadas en el budismo y el hinduismo. **Mándala** es un término de origen sánscrito. Mándala, en el sistema IAST de transliteración del idioma sánscrito. Y por último hablaremos de la música que integra o agrupa los conceptos anteriormente mencionados. La música este elemento es muy complicado explicar pero está directamente relacionado con los otros y es de vital importancia en todos los aspectos de la vida humana.

*Como Marco legal* hemos querido enmarcar legalmente este proyecto de investigación teniendo en cuenta la Constitución política de Colombia, La Ley General



de la Educación, la ley 115, y la ley de la juventud las cuales con sus artículos dan soporte legal al propósito de rescatar y fomentar valores de nuestra identidad cultural a través de la artes y sus manifestaciones (Constitucion Política de Colombia, ley general de la educación y el decreto 0135/96 ).

- Educación para la Democracia, el desarrollo, la equidad, y la convivencia.

Cap. III Metas del Plan. Literal a. Numeral 4 “educar en el respeto a la igualdad y dignidad de todos los pueblos y culturas que conviven en el país, teniendo en cuenta la libertad en la búsqueda del conocimiento y la expresión artística”

Destacamos en este Decreto las palabras” expresión artística como medio para conocer y valorar nuestra cultura y de esta forma respetar la idiosincrasia de todos los pueblos que hacen parte de territorio colombiano.

- LEY 115 DE 1994

Art. Fines de la educación

Numeral 6. “El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional y de la diversidad étnica y cultural del país como fundamento de la unidad nacional y su diversidad.”

Art. 38 Plan de Estudios.

Parágrafo “con el fin de facilitar el proceso de formación de un alumno o de un grupo de ellos, los establecimientos educativos podrán introducir excepciones al

desarrollo del plan general de estudios y aplicar para estos casos planes particulares de actividades adicionales, dentro del calendario académico o en horarios apropiados, mientras los educandos consiguen alcanzar los objetivos.”

- LEY 375 DEL 4 DE JULIO DE 1997. Ley de Juventud

Cap. II. Art. 11. Cultura “la cultura como expresión de los valores de la comunidad y fundamento en la identidad nacional será promovida especialmente por el Estado, la Sociedad y la Juventud. Se reconoce su diversidad y autonomía para crearla, desarrollarla y difundirla”

Con este artículo también se le otorga a la juventud el deber de promover y divulgar los elementos de nuestras culturas como forma de afianzar la identidad nacional.

### Capítulo 3.

#### Recorrido metodológico

La propuesta planteada se apoya en los fundamentos de la *investigación cualitativa*, la cual nos permite una contextualización del ambiente que nos aporta un punto de vista " fresco, natural y holístico". Fundamentada además en una interpretación de las acciones de los seres vivos. Sampieri, 2006

Al final de este trabajo nos mostrara los resultados de una minoría representado en el grado 6-1 mostrándonos su historia en la clase de artística desde un punto de vista muy distinto de como la abordan los profesores que no han sido tocados en realidad por la lúdica como nosotros en esta especialización.

En este proyecto de intervención se hará una descripción detallada de las actividades lúdicas dirigidas a este grupo las cuales estarán fundamentadas, justificadas, expuestas y explicadas la forma como se desarrollaron.

El enfoque de la presente investigación se enmarca en lo Descriptivo, ya que se pretende establecer como dicho reconcomiendo de la cultura ancestral les permite a los estudiantes cimentar saberes n solo desde su historia sino apropiarlos a fin de responder a sus asignaturas en especial aquellas que imprimen un ejercicio artístico.

A partir de un primer acercamiento a la problemática de falta de apoyo de los padres de familia para favorecer el rendimiento académico de los niños de grado 1-3, se realiza el análisis de los fenómenos y sus componentes. En este sentido, se puede hablar de enfoque descriptivo, lo que nos permite hacer predicciones con respecto a cómo podrán seguirse comportando los padres de familia o los mismos niños tanto en su formación académica como de convivencia.

Como referente propio de la Fundación Universitaria Los libertadores se toma como norte la Línea de investigación institucional: Pedagogía medios y mediaciones en la medida en que aborda la problemática tendiente a reconocer la práctica educativa que reconoce el ecosistema comunicativo como un escenario desde el que se posibilitan otras formas de acceder a la información, de producir conocimiento, de interactuar con los otros y de establecer distintas relaciones de enseñanza y de aprendizaje. Los ejes articuladores de la línea en el proyecto en cuestión, parte de un núcleo de problema, falta de apoyo de los padres a sus hijos en el proceso de mejoramiento académico, ocupándose de los niños como sujetos partícipes del acto educativo, se cuestionan las relaciones con el conocimiento en un entorno educativo de Básica primaria y preguntándose por cómo los sujetos pueden interactuar para dar solución a la problemática.

Siguiendo, en correspondencia con la facultad, el proyecto se suscribe a la línea: Pedagogía, didácticas e infancias. Subeje: pedagogías o didácticas o infancias, en términos de la línea de investigación de la Facultad, la Didáctica juega un papel muy importante y trascendental en el proyecto, pues orienta las estrategias y la eficiencia

del pensamiento pedagógico en la práctica de la enseñanza. Se está asumiendo como problema de reflexión pedagógica la falta de acompañamiento y compromiso de un buen número de padres de grado 1-3, llevando al bajo rendimiento académico.

La Pedagogía entonces nos permite observar la problemática en un sentido más amplio, reflexivo y llevado a la práctica en la búsqueda de las posibles soluciones que la didáctica puede ofrecer en el proceso de enseñanza –aprendizaje. No se puede hablar de la pedagogía sin didáctica o viceversa; una va unida a la otra para favorecer los procesos íntimamente ligados a la educación.

Ahora, tanto Didáctica como Pedagogía tomo como su objeto de estudio la infancia, los niños en la actualidad pues las características de una era digital como la nuestra, nos lleva a replantear y reformular nuevas maneras de abordar las problemáticas que los puedan afectar en su formación como ciudadanos, en contextos académicos, sociales, culturales, familiares tan disímiles comparados con generaciones anteriores.

El concepto de la línea de investigación de la Facultad facilita la organización de los temas abordados y las problemáticas que pueden desarrollarse en un proyecto de investigación para dar solución a los problemas que pueden afectar, a través de los niños, a toda una sociedad y su sano desarrollo.

Como población y muestra de este ejercicio investigativo se tomo la Institución Educativa Luz Haydee Guerrero Molina.se encuentra ubicada en el departamento del valle del cauca en el municipio de Cali, La comuna a que pertenece, es la 13 y su estrato social es 1 y 2. Con jóvenes en su mayoría de un nivel económico bajo. La institución cuenta con 1 sede educativa, Rodrigo Lloreda Caicedo. La investigación se llevará a cabo en la sede principal donde estudian 500 jóvenes y señoritas en la jornada de la mañana, el grado elegido para este proyecto es el 6-1 que cuenta con 40 estudiantes. El barrio donde se encuentra ubicado el colegio es los robles y cuenta con redes y la infraestructura necesaria para la realización de proyecto.

Para la realización de este trabajo de investigación he escogido una muestra de 40 estudiantes entre hombre y mujeres (10 mujeres y 30 hombres) del grado sexto uno de la Institución Educativa Luz Haydee Guerrero Molina del municipio de Cali los cuales son estudiantes con edades entre los 10 y 11 años de edad la mayoría de la zona urbana.

Para recoger y registrar la información en este trabajo de investigación utilizamos la observación no estructurada de una serie de talleres, donde podremos observar como cada uno de los estudiantes va evolucionando en torno a la dinámica misma que genera la ejecución del proyecto que se evidencia en la producción final hecha por los estudiantes .

En este trabajo nos apoyamos en una observación donde convergen varias realidades, las de los protagonistas y la de los observadores las cuales se modificaron mientras transcurrió este el trabajo. Es claro destacar que nuestro objeto de estudio fue observado en su ambiente natural es decir en su contexto y este tipo de Investigación lo permite porque es humanística, ya que el aspecto humano no se pierde detrás de unos números o un análisis estadístico en pretender dar una explicación detallada a la comprensión de un problema.



# *El Picaflor*





## **Capítulo 4**

### **El picaflor**

Con el fin de que los muchachos lleguen a la comprensión la práctica y aplicación de los colores armoniosos, en diseños y estructuras basados en algunos diseños ancestrales como los utilizados en manillas y collares. Realizaran tres talleres que los motivaran a la creación final de diseños para tejidos y un elemento carnavalesco. Esto se realizará en forma plástica y con motivación musical comenzando de algo muy básico para llegar a algo complejo.

Tradicionalmente en las instituciones educativas la creatividad con el color su aplicación y en estructuras se hace de una manera muy básica y con colores planos, formas deformes de estructuras sin estudios previos anatómicos, por esta razón nuestra propuesta de talleres lúdicos utilizando como herramienta algunos diseños y colorido en el arte ancestral es necesario, además de un acompañamiento musical relacionado con la temática. en este caso el Picaflor con el fin de motivar de diferentes maneras un resultado común con acabado de alta calidad.

Como objetivo general de esta propuesta se contempla, potenciar la creatividad creativa en los estudiantes del grado 6.1 a partir del reconocimiento del arte y cultura ancestral.

Con el interés de darle cumplimiento a los objetivos planteados para la realización de este trabajo de investigación se desarrolló la siguiente secuencia de actividades las cuales describiré a continuación.

- Primera Fase: Diagnostico sobre el estado en que se encuentran nuestros estudiantes, la institución, la comunidad y su entorno antes de arrancar con el proyecto
- Segunda fase: clasificación de la información sobre la música o Icaros, diseños, tejidos y colores utilizados por algunas comunidades indígenas de nuestro territorio. Revisión bibliográfica sobre prácticas de utilización del color en los indígenas, utilizar una herramienta como es el blogger e investigar cual sería la mejor opción para crearla, utilizar software para documentar todas las prácticas elaboradas en clase y usar videos de YouTube para la explicación de temáticas.
- Tercera fase: Diseño de tres talleres cuya descripción es la siguiente:
  - Taller 1: Música
  - Taller 2: Artes plásticas
  - Taller 3: Composición de elementos

Diseño de un blog para la asignatura de Artística con resultados académicos, planeadores, y documentos relacionados con las temáticas del área en los grados noveno

#### **Cuarta fase: aplicación de talleres en clase**



- **Taller 1 JUNTOS HACEMOS MUSICA**

Imagen 3. Paso a paso elaboración de maracas



Fuente: Hernán Yépez

**Canción:**

MI AMIGO EL PICAFLOR  
 AUTOR: HERNAN YEPEZ  
 En un jardín de flores dulces  
 Lleno de aromas y color  
 Habita un ser maravilloso  
 Es mi amigo el picaflor  
 Colibrí picaflor Maestro sanador  
 Vuela, vuela con tu luz  
 Vuela hacia el cielo azul  
 Vuela con miel de sabores  
 Dulces agradables de tus flores  
 Dulce aroma de tu vuelo  
 Dulce magia de tu luz  
 Danos la bendición del cielo  
 Mensajero de la luz  
 Límpianos déjanos nuevos  
 Mensajero de la luz (bis)

Colibrí picaflor...maestro sanador colibrí picaflor...maestro sanador

- Tiempo: 2 horas

- Descripción: Técnica lúdica de interacción de un grupo de estudiantes en la que aprendemos que tenemos costumbres y gustos diferentes, que deben ser respetados y con habilidades que nos permiten hacer música juntos.

Se deben cumplir cuatro pasos:

- 1) Hablemos de música.
- 2) Observación, análisis de las clases de instrumentos.
- 3) Fabricación de maracas.
- 4) Hagamos música.

- Justificación: Muchas de las instituciones educativas tienen como educandos a personas de diferentes razas, costumbres y creencias, en este caso es necesario que los muchachos aprendan a reconocer un canto ancestral de las culturas indígenas, al colibrí como animal sagrado, como una fuente de inspiración para el desarrollo del proyecto.
- Objetivo: Que los estudiantes conozcan otros ritmos musicales, en este caso de tipo ancestral y construyendo un instrumento sean capaces de acompañar e interpretar una canción: “mi amigo el picaflor” que servirá como motivación para construir luego un picaflor como elemento carnavalesco.
- Estrategias: Esta actividad está diseñada con el fin de lograr poco a poco la integración de los estudiantes comenzando por el reconocimiento de uno mismo su identidad y la de los demás.

- Trabajo previo: Se prepara el material con el que se va a trabajar: botellas plásticas, arroz, guasa, maracas, bombo, guitarra o charango, cintas adhesivas, tubos de diferentes tamaños.

Con la ayuda de medios audiovisuales veremos lo relacionado con los icaros que son unos cantos de tipo ancestral como también la importancia del colibrí en las culturas indígenas. Igualmente se entregara la letra de la canción: Mi Amigo el Picaflor de autoría del profesor Hernán Yépez.

- Metodología.

El docente se ubica al frente a los participantes comenzando por hacer una comparación sobre las canciones que el escucho en su infancia y pregunta cuales escuchan ellos de esta manera identificaremos los tipos de música que escuchamos cuales recordamos y la posible clasificación de ritmos y costumbres en diferentes etnias.

El docente interpretara varios instrumentos que permiten observar al participante las diferencias entre sí y con la ayuda de los muchachos se identificaran las clases de instrumentos de viento, percusión y cuerdas. Los participantes escogen y construyen sus instrumentos utilizando botellas plásticas, arroz, tubos de pvc o caña, bombo guitarra etc.

El docente se ubica en el centro del salón y los participantes en semicírculo y se dan las instrucciones para tocar mediante una orden su instrumento musical

observando, aprendiendo y proponiendo integrándose a los demás para terminar combinando las diferentes habilidades interpretando la canción MI Amigo el Picaflor.

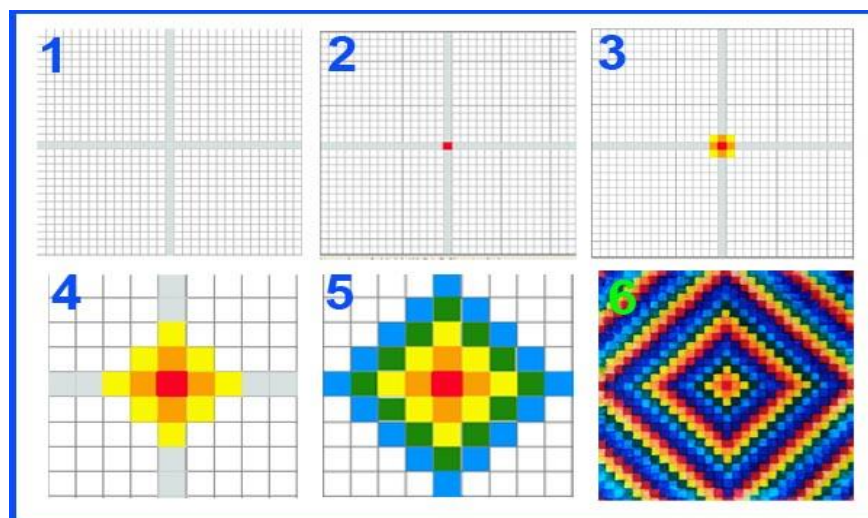
- Evaluación: El docente hará las siguientes preguntas al grupo:

1. Es posible con este tipo de actividades una mejor relación entre personas de distintas costumbres etnias y religiones?
2. La música logro unir a los participantes? Cómo?
3. Te gustaría conocer cuántas clases de colibríes hay en Colombia?
4. Por qué se dice que el colibrí es un maestro sanador?
5. Te gustaría fabricar un colibrí con materiales reciclables?

- Contenidos: La música, clasificación: viento, percusión, cuerdas, tema musical, coordinación, análisis.
- Personas responsables: Docente orientador
- Beneficiarios: Directamente los participantes, indirectamente la institución educativa.
- Recursos: Humanos, aula de clases, instrumentos musicales. botellas plásticas, semillas, letra del Picaflor.
- Seguimiento: Mediante la evolución en las relaciones entre los participante con una posible lista de chequeo.

- **Taller 2. DISEÑO DE TEJIDO CUADRO A CUADRO**

Imagen 4. Paso a paso diseño Indígena con degradación de color



Fuente: Hernán Yépez

- Tiempo: Dos Horas
- Descripción: Lúdica de aplicación, en la que a través del ejercicio básico de colorear cuadritos en forma de figuras simétricas y de degradado , se desarrollan las habilidades de comprensión y aplicación de armonías de colores por parte de los participantes, con la intención de propiciar ciertos comportamientos en el grupo, que generen, apoyen, orienten y fortalezcan los principios de composición de diseños al unir varios de sus trabajos realizados individualmente y que terminan en uno o varios diseños de tejidos de manera grupal.
- Justificación: Los programas curriculares hablan sobre tener muy en cuenta lo cultural pero en realidad no existen verdaderas guías, libros o desarrollos de programas especialmente que sirvan para la comprensión y aplicación de ciertos



modelos simbólicos y de color en lo ancestral, casi siempre se limitan al estudio del círculo cromático, razón por la cual la lúdica de este tipo se hace necesaria.

- **Objetivo:** Que los participantes descubran, identifiquen y apliquen en su plantilla cuadriculada los diseños de colores ancestrales para luego formar una composición grupal que simule uno o varios tejidos.

- **Metodología:**

El docente muestra un video relacionado con la combinación de colores en diseños de tipo ancestral andino, y se analizan las armonías de colores de degradación.

En un cartón paja cuadrado de 35 por 35 cms. se trazan cuadrículas de medio centímetro y se empieza a pintar el diseño utilizando el centro como referencia para colorear según la degradación que cada uno haya escogido en forma simétrica. Cuando todos los diseños estén listos, los muchachos pondrán sus creaciones uno al lado de otros sobre el piso, formando diferentes tipos de columnas que en grupo terminaran en hermosas composiciones muy parecidas a los tejidos ancestrales.

- **Evaluación:** Finalmente, los alumnos, contarán sus reflexiones acerca de cómo a través de colorear un cuadrito podemos llegar a obtener tantos resultados con tan armoniosas creaciones de mucha calidad.
- **Contenidos:** Círculo cromático, armonías de diseños indígenas,
- **Personas responsables:** Docente

- Beneficiarios: Participantes y comunidad educativa
- Recursos: Humanos, salón, pinturas, pinceles, cartones marcadores, fotocopias,
- Seguimiento: Mediante la evolución en las composiciones creativas de los participante con una posible lista de chequeo y participación en el blog.

- **Taller 3. EL PICAFLOR**

Imagen 5. Paso a paso Elaboración de un picaflor en cartón y fomy escarchado.



Fuente: Hernán Yépez

Tiempo: Dos Horas

Descripción: Lúdica de creación de un colibrí en cartón y la aplicación del degradado en su plumaje con fomy de colores cuya actividad necesita de la cooperación grupal. Para ello, el docente debe proponer varias especies de colibríes que servirán como base para sus creaciones-

- Justificación: Por lo general existe un conformismo de hacer cosas con un acabado estético de no muy buena calidad, por esa razón proponemos esta lúdica que permitirá descubrir que con la aplicación correcta de los conocimientos se logre un diseño de alta calidad en cuanto a su anatomía y armonización de colores de acuerdo al tema escogido.
- Objetivo: El participante utilizara materiales reciclables con el fin de hacer un colibrí de cartón y foamy escarchado teniendo en cuenta las diferentes especies de colibríes como inspiración para su acabado final-
- Estrategias: Antes que cualquier otra cosa miraremos unas fotografías de diferentes especies de colibríes y hablaremos sobre su importancia en el mundo indígena.
- Metodología:

En grupos de más o menos diez personas escogerán la forma el colorido de su colibrí a fabricar dibujando un diseño en una hoja.

Utilizando papel y cartón deberán armar la estructura principal de la anatomía del colibrí cuerpo cabeza y alas. Los participantes dibujaran las plumas metálicas en forma de escama en el foamy para luego recortarlo y escoger los colores según su diseño de colibrí.

Se procede a pegar las plumas con silicona y se le da el acabado final a las alas los ojos junto con el pico realizado con cartón o fomy.

- Evaluación: Se colocan los colibríes en el centro y se hace una mesa redonda para hablar sobre la experiencia
- Contenidos: Especies de colibríes, fabricación de elementos con carton y papel.
- Personas responsables: Docente orientador
- Beneficiarios: Participantes y comunidad educativa
- Recursos: Humanos, físicos, hojas lápiz, cartón, fomy, pinturas
- Seguimiento: Mediante la evolución en las relaciones entre los participante de manera creativa con una posible lista de chequeo.

## **Capítulo 5.**

### **Conclusiones y referencias**

Este trabajo permitió ver el cambio de actitudes en la parte académica y disciplinaria de los estudiantes, este tipo de trabajo lúdico les permitió sentirse relajados, y de esta forma bajar sus niveles de estrés dentro y fuera del aula de clases.

A entender que tiene unas habilidades y talentos que no conocían hasta ese momento, así como el desarrollo del sentido de la responsabilidad con actividades y metas propuestas en el desarrollo de los talleres para producir “un material tangible. Fue posible comprobar que si se puede potenciar la capacidad creativa a partir del reconocimiento del arte y la cultura ancestral, al final del proceso existen cambios significativos en los estudiantes del grado 6.1 se nota en su emoción al presentar las actividades finales.

Los estudiantes tuvieron la oportunidad de plasmar su creatividad partiendo de un simple cuadro coloreado, para llegar a una presentación individual y en grupo de diseños espectaculares que no solo cumplieron con el objetivo del taller sino también que ha servido para compartir conocimientos con estudiantes y profesores. De esta manera queda la experiencia de entender que para ser creativo puedes empezar con algo sencillo no necesitas ser un gran maestro para lograr grandes diseños.

Nos queda una gran satisfacción al ver los diseños de degradación cuadro a cuadro porque pareciera que fueron realizados por los mismos indígenas y es

emocionante saber que los muchachos jamás olvidaran esta experiencia y continuaran aplicando en el futuro este conocimiento en cualquier creación artística.

La música cumplió su papel de acompañamiento y animación en el proceso, para varios alumnos era muy difícil integrarse al taller por vergüenza o pena pero al final la agrupación tuvo un gran desempeño y disfrute tanto que en el futuro harán parte de un acto cultural.

Podemos evidenciar un cambio total en sus creaciones de estructuras y aplicación del color, en el caso de la elaboración de picaflor que en un principio tenían una forma muy básica con el proceso adquiere una forma tan dinámica que al ser terminado fácilmente se puede confundir con un picaflor real.

El proceso en los talleres también permitió la formación de líderes, ya que para varios de los alumnos fue más fácil comprender la aplicación del color, la música, toma de medidas etc. por lo tanto se convirtieron en monitores y líderes para trabajar con más armonía y rapidez.

Adicional a lo anterior y sin que lo hayamos previsto el desarrollo de estas actividades propuestas permitió un acercamiento entre padres e hijos ya que además de cumplir con los objetivos las familias se unieron más para la proyección de eventos culturales en el mes de septiembre, donde podremos utilizar y mostrar en todo su esplendor las creaciones de los muchachos en música, danza, la plástica y teatro.

Basándonos en la teoría del color del Gran Libro del Color de Parramón, pudimos aplicar lo que se denominan **colores análogos** pues no es otra cosa que el estudio de los colores adyacentes del círculo cromático para aplicar la degradación en cada cuadro de los diseños.

Es importante recalcar que al basarnos en diseños y colorido del arte ancestral como las manillas o collares chamánicos elaborados con lana o chaquiras checas ocurre un fenómeno diferente en el muchacho es mucho emocionante trabajar el color creando diseños que realizando simples bolitas como pasa con las planchas del círculo cromático o con el colorido de muchos dibujos que ya están en los libros tradicionales para dibujo y pintura. Estos diseños permiten aun, utilizar la tecnología y hacer pre diseños con aplicaciones como **Telar**.

A manera personal Adriana Cuesta y Hernán Yépez podemos decir que estamos muy satisfechos de poder proponer nuevas actividades lúdicas donde utilizando el arte ancestral como una herramienta logramos evidenciar gran satisfacción tanto en el proceso como en resultado y que esto origina nuevas ideas para ser aplicadas en el futuro.

#### **A manera de recomendaciones se sugiere:**

- A las directivas de las instituciones permitir y apoyar el desarrollo de la lúdica basada en creaciones utilizando lo ancestral o indígena en sus creaciones libres de perjuicios y miedos que da el fanatismo religioso y no satanizar los diseños geométricos que para las comunidades se denomina geometría sagrada.

- A los profesores involucrarse artísticamente con su asignatura ya que esto permite un mayor desarrollo de comprensión en las temáticas de sociales, religión. Matemáticas, español etc ya que el alumno mediante el disfrute graba el conocimiento aplicado tanto en su cerebro como en su corazón.
- A los estudiantes seguir explorando e investigando lo que tiene que ver con el diseño y color ancestral en todos sus campos y así comprender de una manera más de disfrute las maravillas de este mundo.
- A la Fundación Universitaria los Libertadores el apoyo incondicional para los docentes estudiantes que quieran manejar esta temática donde poca gente se atreve a utilizarla como una herramienta eficaz y con resultados verdaderos a favor de la potencializarían de la creatividad en los jóvenes.
- A quienes lean este trabajo les aseguramos que esta herramienta permite involucrar a los estudiantes de una manera lúdica en el conocimiento de diferentes saberes.



## Lista de referencias

Bolivar,B ,(1999) Carlos Aproximación a los conceptos de lúdica y Ludopatía.(online)

Recuperado de <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/CBolivar.htm>

Dabdoub, L. (s.f)mLa Creatividad en la escuela ¿Una especie en vía de extinción?

(online) Recuperado de <http://www.naque.es/revistas/pdf/R30.pdf>

De la Torre, Saturnino (s.f.) Creatividad Paradójica nuevo enfoque. (Online).

Recuperado de

[http://www.ub.edu/sentipensar/pdf/saturnino/creatividad\\_paradojica\\_un\\_nuevo\\_enfoque\\_de\\_la\\_creatividad.pdf](http://www.ub.edu/sentipensar/pdf/saturnino/creatividad_paradojica_un_nuevo_enfoque_de_la_creatividad.pdf).

Iglesia, I (1.999) Facultad de filosofía Universidad de Oviedo La Creatividad En El

Proceso de Enseñanza – Aprendizaje de ELE: Caracterización y Publicaciones.

(Online) Recuperado

[http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/asele/pdf/10/10\\_0937.pdf](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/10/10_0937.pdf)

Jiménez, Carlos Alberto (2003) Lúdica – Caos y Creatividad. (Online) Recuperado de

[http://sisbib.unmsm.edu.pe/BibVirtualdata/publicaciones/umbral/v03\\_n04/a20.pdf](http://sisbib.unmsm.edu.pe/BibVirtualdata/publicaciones/umbral/v03_n04/a20.pdf)

Osorno, Paulo (2015). Saberes Ancestrales y Practicas de Formación Cofanes “el

conocimiento como recuerdo del olvido” (Tesis de maestría Universidad de

Antioquia). (Online)Recuperado de:

<http://ayura.udea.edu.co:8080/jspui/handle/123456789/1834?mode=full>.

Pré, M: (1989) Mándalas y Pedagogía Acercamiento teórico y práctico. (Online)

Recuperado de

[http://api.ning.com/files/xMCtIOLhuRcwnrE41dy38tYk4niorUApDIVKh2x02CvxjNe\\*\\*75ZyT9tb-6ubaqwDfNcgsNFVKe0EoEW-weKAB8P54MO4ydw/Mandalasypedagoga.pdf](http://api.ning.com/files/xMCtIOLhuRcwnrE41dy38tYk4niorUApDIVKh2x02CvxjNe**75ZyT9tb-6ubaqwDfNcgsNFVKe0EoEW-weKAB8P54MO4ydw/Mandalasypedagoga.pdf)

Quiguanás, Abraham (2011). Los Tejidos Propios: Simbología y Pensamiento del

Pueblo Nasa, Veredas El Epiro y Guayope, Resguardo Municipio de Jámalo

Cauca.( tesis de pregrado).(Online)Recuperado de

[https://radioteca.net/media/uploads/manuales/2015\\_08/LOS TEJIDOS PROPIOS SIMBOLOG%8DA Y PENSAMIENTO DEL PUEBLO NASA.pdf](https://radioteca.net/media/uploads/manuales/2015_08/LOS_TEJIDOS_PROPIOS_SIMBOLOG%8DA Y PENSAMIENTO DEL PUEBLO NASA.pdf)

Sampieri, Roberto: Metodología de la Investigación(Online) Recuperado de

[https://competenciashg.files.wordpress.com/2012/10/sampieri-et-al-metodologia-de-la-investigacion-4ta-edicion-sampieri-2006\\_ocr.pdf](https://competenciashg.files.wordpress.com/2012/10/sampieri-et-al-metodologia-de-la-investigacion-4ta-edicion-sampieri-2006_ocr.pdf)

Tylor.E (s.f.) en su artículo "La ciencia de la cultura" (1871) (Online) disponible en:

<http://www.fotonostra.com/grafico/elcolor.htm>

Diseño manillas, (Online) disponible en:

<http://artesaniasdelputumayo.blogspot.com.co/p/artesantias-del-putumayo.html>

## Anexos

### Anexo 1 Evidencias Fotográficas



**Foto 1.** Proceso de reconocimiento, apropiación y construcción





**Foto 2** Proceso de reconocimiento, apropiación y construcción





**Foto 3** Proceso de reconocimiento, apropiación y construcción





**Foto 4** Proceso de reconocimiento, apropiación y construcción





**Foto 5** Proceso de reconocimiento, apropiación y construcción





**Foto 6** Proceso de reconocimiento, apropiación y construcción





**Foto 7** Proceso de reconocimiento, apropiación y construcción





**Foto 8** Proceso de reconocimiento, apropiación y construcción





**Foto 9** Proceso de reconocimiento, apropiación y construcción



**Foto 10** Proceso de reconocimiento, apropiación y construcción





**Foto 11** Proceso de reconocimiento, apropiación y construcción





**Foto 12** Proceso de reconocimiento, apropiación y construcción





**Foto 13** Proceso de reconocimiento, apropiación y construcción



## Anexo 2 Video

Yepez, H . Cuesta, I (2016) Video “EL PICAFLOR” (online)

<https://www.youtube.com/watch?v=ENZeeLYlwPQ>

